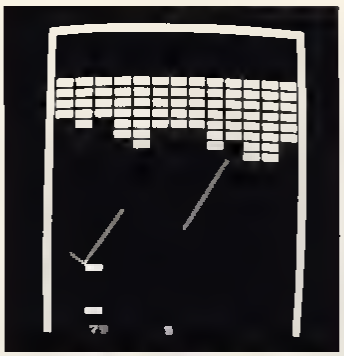
«SPECIAL BREAK»

3 jeux en un seul

renē pierre

«SPECIAL BREAK» *Three games in one*

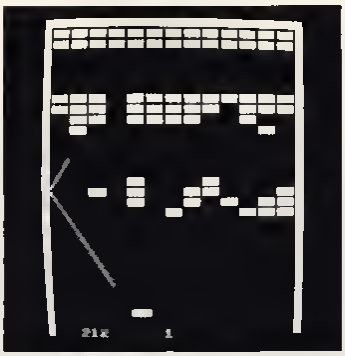
Double Breek



Play: Two balls are served to 2 paddles. Each brick knocked out counts double as long as 2 balls are in play.

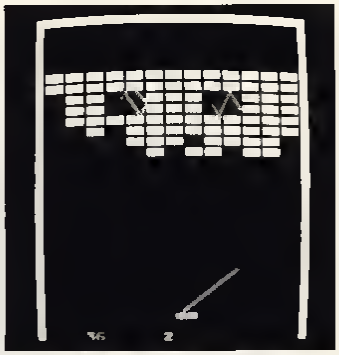
Scoring: As long as the player keeps its 2 balls, the mark ed points are counted double.

Progressive Break



Play: Progressive Breakout starts with 2 "walls" of 4 rows of bricks that "fall" or scroll continuously from the top of tbe monitor. New rows of bricks will be entered from the top to form a pattern of 4 rows of bricks separated by 4 rows of blanks This permits players to break through many times during play As game progresses, the bricks "fall" faster and faster.

Cevity Break



Play: Two extra balls are "captured" in a cavity within tbe wall of bricks. These captured balls do not knock out bricks until they are freed from their cavities. This allows up to 3 balls in play at once. Each brick will count double when 2 balls are in play and triple when 3 balls are in play.

Scoring: Same as Double Breakout

DIMENSIONS : Height : 170 cm - Width : 70 cm - Depth : 63 cm - Weight : 103 kg.

DOUBLE BREAK

Le joueur dispose de 2 raquettes, actionnées à l'aide d'un seul potentiomètre.
A chaque fois que le joueur appuie sur le bouton pour débuter une nouvelle balle, il en apparaît deux.
Aussi longtemps que le joueur conserve ses deux balles les points marqués sont doubles. Pour réaliser un score très élevé il faut réussir à "coincer" une des deux balles derrière le second mur, à ce moment-là les briques de la partie supérieure du mur, les plus importantes au point de vue score, comptent double si le joueur a réussi à conserver sa deuxième balle.

BREAK PROGRESSIF

Le jeu débute avec 2 "murs" de quatre rengées de briques.
En fonction du nombre de fois que la balle a touché la raquette, las deux murs descendent vert le bas de l'écran, c'est à dire vers la raquette.
Quand l'espace entre le haut de l'écran et la dernière rangée de briques est équivalent à celui d'un mur complet, une nouvelle rangée de briques apparaît, puis une autre et ainsi de suite de façon à constituer un nouveau mur.
Plus le jeu progresse, plus les "murs" descendent vite; finalement chaque fois que la balle touche le raquette, les murs descendent d'une rengée.

BREAK PRISONNIER

Deux "extra balles" sont prisonnières à l'intérieur du mur.
Ces belles ne détruisent les briques que lorsqu'elles ont été libérées.

Quend le joueur joue :
– avec deux balles en même temps, les points sont doublés
– avec trois balles en même temps, les points sont triplés.

DIMENSIONS : Hauteur : 170 cm - Largeur : 70 cm - Profondeur : 63 cm - Poids : 103 kg.

PARTIE GRATUITE : A partir de 200, 400, 600, 800, 1000, 1200 ou 1500 Points.

DISTRIBUÉ PAR :	DISTRIBUTED BY :

C. & REPRO